

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## «ENDURO RACER» DÁ CORRIDA DE TIRAR A RESPIRAÇÃO

**TÍTULO:** Enduro Racer  
**MÁQUINA:** Spectrum

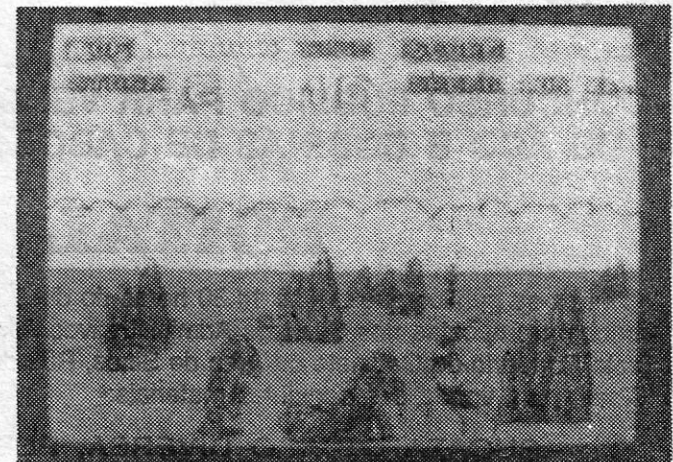
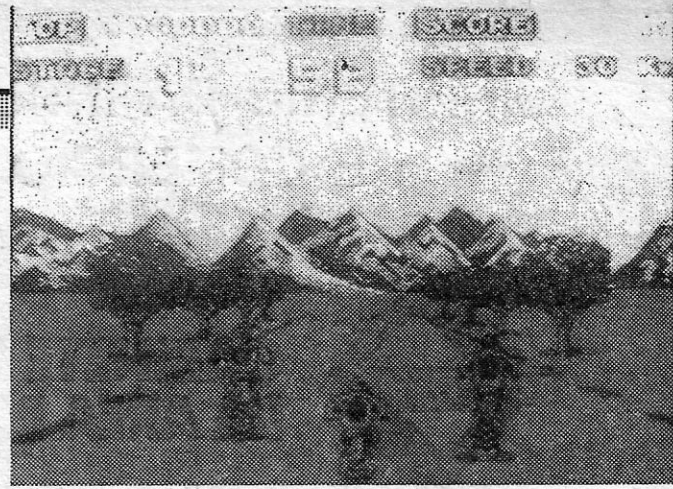
Enduro Racer é já bastante conhecido de quem frequenta as arcades e, apesar de ser boa esta conversão para Spectrum, a sensação que fica é um pouco decepcionante. Não que o programa esteja mal adaptado, pelo contrário, mas quem se sentou na «moto» da arcade e «acelerou» pela pista fora vai sentir a falta desse «realismo» na sua sala, com a pequena máquina sob os dedos ou o joystick na mão e o televisor na frente, a dar quase pálida imagem do simulador que tem entusiasmado multidões de jogadores por esse mundo fora.

Se abstrairmos de tudo isto, no entanto, Enduro Racer é uma excelente simulação para os apreciadores e os gráficos, diga-se de passagem, são dos melhores que temos visto no género, com uma animação a todos os títulos notável e pormenores que evidenciam bem o cuidado posto na conversão (bata-se num obstáculo, por exemplo, e observa-se o «voo» do motociclista...).

O jogo tem cinco corridas, de dificuldade crescente, e o objectivo, como bem se depreende, é bater todos os competidores, mas as coisas seriam demasiado fáceis se fosse apenas isso. Com efeito, há obstáculos a evitar, rampas a saltar (um bom truque, quando se «aterra», é puxar o joystick para rodar apenas na roda traseira e acelerar melhor), curvas a negociar como deve ser — e, ainda, por cima, com tempo-limite para chegar ao fim.

Quem gosta de sensações fortes e tem imaginação suficiente para se «sentir» no selim de uma potente motocicleta (nem que seja a da arcade), nada tem a perder com esta conversão de Enduro Racer, que está para as duas rodas como Pole Position para as corridas simuladas de automóveis.

**GÉNERO:** Simulador  
**GRÁFICOS (1-10):** 10  
**DIFICULDADE (1-10):** Inicial 5  
**CONSELHO:** A não perder.



## DESPORTO NA SALA DE ESTAR

**TÍTULO:** Indoor Sports  
**MÁQUINA:** Spectrum

Os simuladores de desporto ou diversões continuam na moda, pelos vistos, e Indoor Sports vem na esteira de outros semelhantes, incluindo alguns que já vimos noutros programas e introduzindo outros novos.

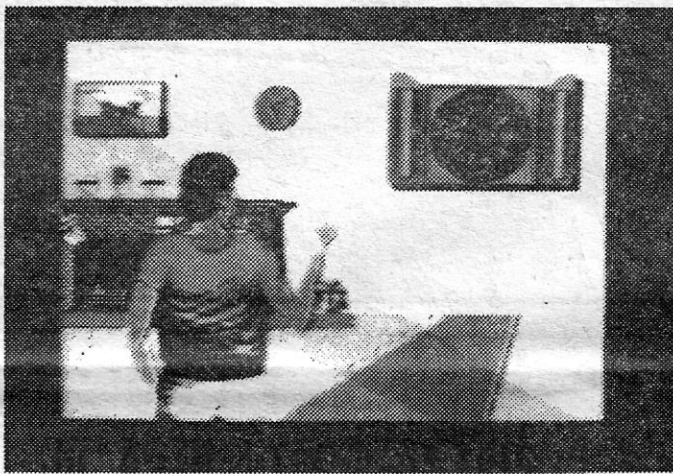
Este género de jogos tem os seus apreciadores, sem dúvida, mas, pela nossa parte, confessamos que já estamos a ficar um pouco fartos de tanta simulação, comercialmente aproveitada pelas editoras de software. O facto, como já aqui algumas vezes temos referido, é que, nestas coisas de desporto, mais vale praticá-lo a sério que exercitar os dedos no teclado.

Indoor Sports carrega por partes, como outros programas do género, e oferece quatro modalidades à escolha, após o carregamento da parte inicial, quando nos é pedido que teclemos os nomes dos quatro jogadores que vão competir contra o computador. Desde já se deve dizer que os jogos escolhidos não são fáceis, e arranjar boas pontuações tem que se lhe diga. No tiro de setas ao alvo, por exemplo, escolher o ângulo apropriado e saber

quando «disparar» é coisa que só se consegue com alguma prática, mas vale a pena observar o «écran» em que o jogador atira a sua seta, desenhado com bastante realismo e colorido e com animação razoável. Este, conforme dizíamos atrás, é já conhecido de outros simuladores, e o mesmo sucede com o pinguepongue e o bowling, mas a outra modalidade é menos «praticada». Não nos ocorre, agora, o nome em português do jogo, mas haverá leitores que o conhecem: segura-se um disco e, com ele, impulsiona-se ou defende-se um outro disco, procurando enfiá-lo numa baliza, no outro extremo da mesa, ou evitando que entre na nossa.

O programa serve de bom entretenimento, sobretudo se juntarmos três amigos à nossa volta, mas, insistimos, é preciso um certo grau de treino antes que alguém consiga fazer alguma coisa de jeito. Claro que há sempre uma alternativa mais «saúdavel» — é praticar a sério, quer em casa quer num salão que disponha desses jogos.

**GÉNERO:** Simulador  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE:** Variável  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar



## INIMIGO AMEAÇA COM GELO

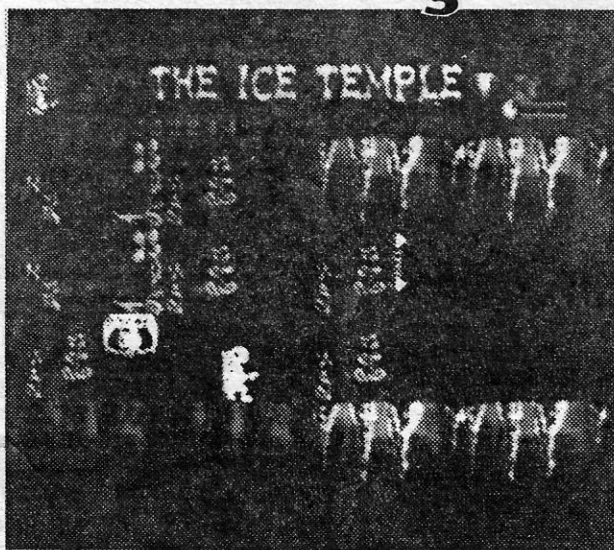
**TÍTULO:** Ice Temple  
**MÁQUINA:** Spectrum

Carros roubados é coisa que acontece todos os dias, e se pensarmos no futuro serão outros os veículos que atrairão a cobiça dos gatinhos: é isso que sucede a Nick Razor, um agente intergaláctico, que ao sair um dia do edifício onde entrara viu que o seu cruzador espacial, saidinho da oficina, onde fizera uma revisão, tinha desaparecido. Bom agente que é, Nick cedo descobre para onde foi levado o cruzador, mas foi aí que os problemas começaram.

O furto do cruzador, de facto, é apenas o pano de fundo para um jogo com um formato semelhante a Yesod e outros do género, ou seja, um vasto e colorido labirinto, em que o herói da história deverá orientar-se, apanhando um objecto aqui, largando-o ali, com vista a cumprir, uma missão que cedo nos põe de cabelos em pé. Mas, o que se passa com o cruzador roubado? Os ladrões levaram-no para um asteróide, onde se prepara um terrível plano para destruir a Terra e tudo o que a rodeia: com efeito, está prestes a ser aí activado um reactor termiônico — o que quer que signifique... — que, uma vez activado, estoirará com tudo o que há a destruir, convertendo os restos em mundos gelados, muito de acordo com o ambiente natural dos habitantes do asteróide.

O reactor funciona com oito elementos combustíveis, que estão espalhados pelo asteróide — e o projecto dos seus gelidos proprietários apenas será evitado se Nick conseguir destruir as oito células, apanhando-as uma a uma e colocando-as num tubo de descarga, que as enviará para o espaço exterior.

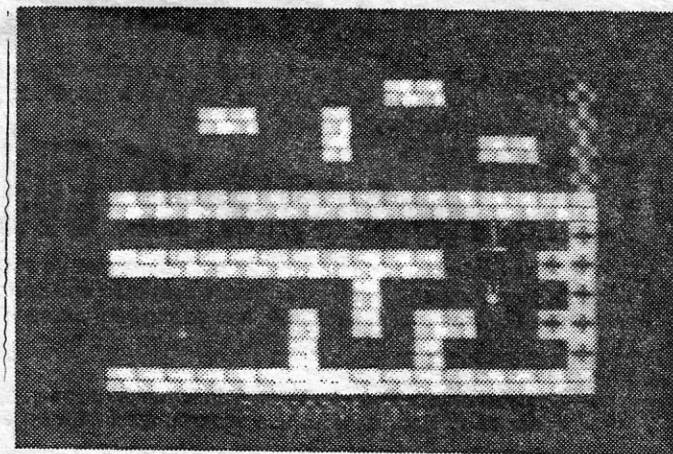
O jogo tem uns gráficos bastante coloridos, o sprite de Nick obedece muito bem aos comandos e a primeira tarefa do nosso herói é encontrar o seu cruzador espacial. No princípio ele tem apenas um fato de astronauta, mas este não o protege devidamente dos inimigos que enxameiam o asteróide, mesmo recolhendo os objectos necessários. Assim, há que encontrar transporte desde logo (é descer...). Tripulando o cruzador, Nick está mais protegido, mas, mesmo assim, tem de apanhar células de combustível e células de calor. Note-se que Nick pode transportar quatro objectos de cada vez, mas, se estiver no cruzador, tem de sair para os panhar e voltar, depois, ao interior. Por outro lado, há passagens demasiado estreitas para o veículo, pelo que ele deverá abandoná-lo e explorá-las «a pé», ficando assim mais vulnerável.



Os inimigos são muitos e nem todos actuam da mesma forma, embora todos lhe roubem energia. No entanto, as minas são letais e «matam» ao primeiro toque. Em contrapartida, e além das células de calor e combustível, Nick pode recolher cristais e bombas que lhe dão alguma protecção: por exemplo, as bombas de cor magenta matam os inimigos próximos e as cyan destroem paredes, mas, na generalidade, teremos de descobrir para que servem. O enorme labirinto tem cerca de 800 «écrans», mas há locais de teletransportação, que facilitam a tarefa a Nick, embora compliquem um pouco a feitura de um mapa — e, sem este, é muito difícil avançar minimamente no jogo.

Ice Temple não apresenta grandes novidades no seu género, trata-se apenas de mais um jogo de labirintos e recolha de objectos, mas os gráficos são vistosos, a animação é boa e, no conjunto, distrai bastante — se houver paciência e persistência suficientes.

**GÉNERO:** Acção/aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** A comprar por apreciadores do género.



## LABIRINTO SEMPRE A CORRER

**TÍTULO:** Saracen  
**MÁQUINA:** Spectrum

Jogos como Saracen aparecem às dúzias e o problema maior reside, em regra, no que fazer com eles, já que instruções é coisa que raramente aparece. Quem tiver paciência, no entanto, pode tentar percorrer o labirinto que o programa propõe, recolhendo chaves e outros objectos, evitando as inevitáveis armadilhas e apreciando — é, talvez, o único ponto a favor de um programa sem imaginação — a «limpeza» do scroll, a atestar uma boa técnica do autor do jogo.

Gráficos muito desiguais, uma boa animação do sprite e a possibilidade de escolher, no início, o nível (ou sala) por onde queremos começar não fazem um bom jogo, e Saracen, não sendo mau de todo, tem o defeito de nada propor de novo. Talvez não desagrade totalmente aos apaixonados de labirintos, mas isso não chega.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 5  
**DIFICULDADE (1-10):** 6  
**CONSELHO:** A evitar



# Pokes & Dicas

ESTA semana vamos tentar pôr em dia alguma correspondência bastante em atraso, sobretudo de leitores que não mandaram material, mas querem informações. Tem sido uma falha nossa, já que privilegiámos muitas vezes aqueles que dão contribuições para a secção, mas hoje vão a abrir.

Problemas na utilização do *Omniscopy II* têm o *Sérgio* e o *Paulo Jorge*, da Venda Nova, Amadora, que não sabem algumas funções e não conseguem copiar jogos com mais de 4100 bytes. Alguém pode ajudá-los? E, já agora, mandem-lhe dicas para *Feud*, *Cobra*, *Phantom II*, *Robin of the Wood*, *Big Ben*, *Thrust* e pokes para *Arkanoid*, *Jack the Nipper*, *Feud*, *Ghost and Goblins*, *Robin Wood*, *Light Force*, *The Great Escape* (para Rua Santo António de Lisboa, A-G-S 2-1.º Dto., Venda Nova, 2700 AMADORA).

O *Marcos Pedro Campbell Alves da Silva*, de Carcavelos, pediu-nos fotocópias de um mapa e outras informações, enviando para isso um selo. Olha, Marcos, já várias vezes aqui temos dito que não devem mandar-nos selos, porque nos é impossível estar a responder pessoalmente aos leitores. Quanto ao que pedes, já aqui publicámos neste suplemento. Problema semelhante coloca o *Ricardo Rosa*, de Lisboa, que mandou um mapa (aliás impubliável, até porque veio feito a lápis) e pediu a devolução (felizmente, não incluiu o selo). A resposta é a mesma, só por intermédio desta secção comunicamos com os nossos leitores.

O *João Leal*, de Linda-a-Velha, quer saber se é preciso matar o «monstro grande» em *Ghosts'n'Goblins*, antes do rio. Claro que é, como todos os outros, aliás. Por outro lado, manda uma dica para *Kamikaze Attack*: quando estiverem em dificuldades com a nave, disparem o AMM (míssil anti-míssil).

O *Nuno Miguel Nunes Carneiro* (desculpa, não percebemos o último apelido), de Lisboa, enviou soluções para *Trapdoor*, mas já as demos todas mais do que uma vez. Tenta com outro jogo, OK? Por seu turno, o *David Barata*, de 12 anos, do Montijo, quer saber as teclas de *Knight Rider* e dicas e objectivo do jogo, anda em dificuldades com *The Great Escape* e *Nosferatu* e pede que lhe telefonem para 2317048.

O mapa de *Great Escape* já aqui foi publicado, Miguel, mas aqui fica o teu apelo. Mandem-nos, bem como o mapa de *Fairlight I* para Miguel de Matos Gonçalves, Rua Infanta D. Beatriz, 21-2.º Esq., 2800 ALMADA.

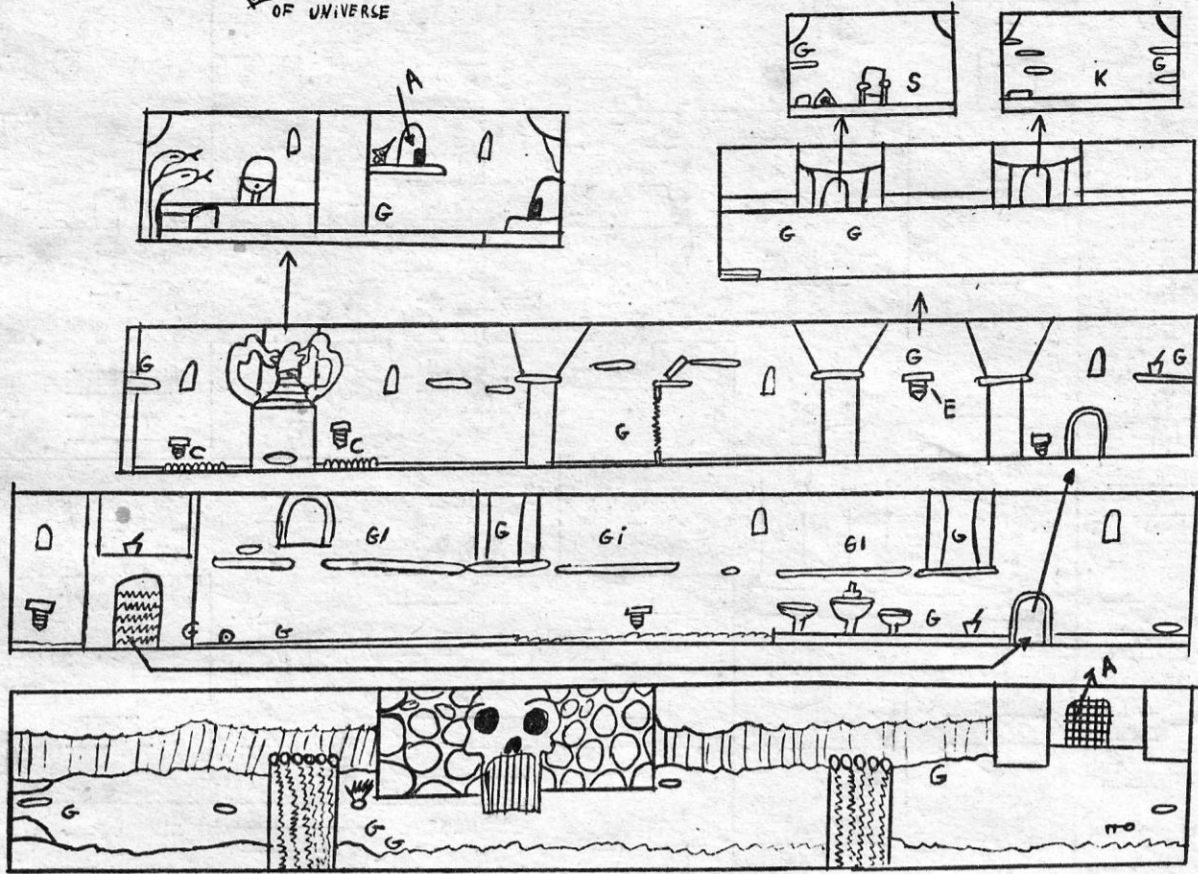
Também a *Susana Pinto* (Rua António Nobre, 15, 3.º Dto., 2800 ALMADA) quer um mapa, o de *Robin of the Wood*, e ainda saber como se utiliza o cesto em *Chuckie Egg II*.

O *João Miguel Gonçalves Lopes*, de 11 anos, de Almeirim, pedia que lhe enviássemos críticas de jogos, o que não é possível (vê respostas atrás), e pergunta para que são os pokes. Bem, se os conseguires meter, dão-te para «vidas infinitas» nos jogos, por exemplo, permitindo-te avançar sem «morrer». Quanto ao programa que estás a fazer, se não for muito grande manda-o para *Linha a Linha* (as regras do *Basicando* têm sido publicadas neste suplemento).

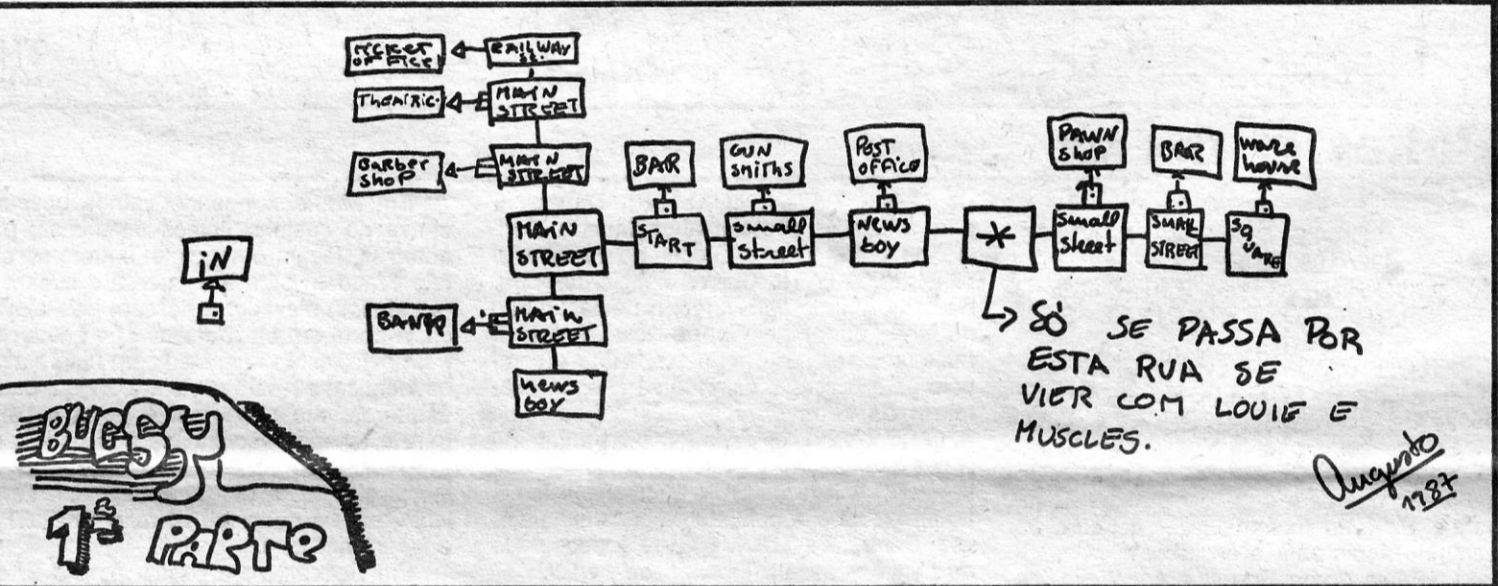
Saber como meter pokes no MSX é o pedido que faz o *Pedro Manuel Sousa Melo*, de Lisboa, pretendendo ainda informações sobre *Boom*, daquela máquina.

O *Vitor M. Fonseca*, de Aljubarrota, mandou uma sugestão sobre comparações de micros que um dia tentaremos satisfazer (é boa, sim senhor), mas já o pedido do *Fernando* e do *Dias*, da Amadora, é mais difícil de satisfazer, ou seja, publicarmos com cada crítica os endereços das editoras originais dos jogos.

O *Daniel José dos Santos Silva*, de São Bartolomeu de Messines, mandou um mapa muito incompleto de *Tarzan* (já publicámos um bastante melhor), e pede dicas para este jogo (também já demos algumas), e mapa também impubliável enviou o *Luis Miguel Fernandes Carvalho*, de Corroios, quer ajudas para *Agent Orange* e *Superman*, teclas do *Ace* (já as deves ter visto) e saber como gravar jogos com dois gravadores. Bem, esta última é óbvia, basta ligar um ao outro, mas nem todos os gravadores servem e nem todos os jogos se «deixam» gravar. Quanto a *Agent Orange*, tens que



© MIGUEL MORAIS



plantar culturas e destruir as do inimigo (não basta abater as suas naves) e recolher as que fizeste (explicámos isso na crítica que aqui fizemos). Para *Superman*, mandem dicas.

O *António Luís Fonseca*, de Queluz, pede alguns pokes (eles irão aparecendo aqui), terá tido resposta para *Ace* se tem lido o jornal e, quanto a *Mikie*, claro que as portas são para sair, mas só depois de apanharem os corações.

Mapa «suspeito» mandou o *Pedro Ribeiro*, de Coimbra (andaste mesmo por este jogo?), que pede ajudas para *Strike Force Cobra*, *Heartland* (2.º nível) e *Project Future*. Por seu turno, o *Luis Miguel João Santos*, de Lisboa, pede insistentemente que lhe telefonem para 7142137 e o ajudem com *Goonies*, *Asterix* e *Batman*. Finalmente, o *Henrique Morgado*, também de Lisboa, pretende saber qual o código para lançar as armas nucleares em *Theatre Europe*, mas desde já o avisamos de que não vale de nada, porque é a melhor maneira de perder. O objectivo é, precisamente, tentar ganhar a «guerra» sem recurso ao nuclear, porque a «escalada» que isso provoca faz voar mísseis de ambos os lados... e adeus planeta Terra.

### Pokes para ajudar

E terminada esta parte em atraso vamos agora a alguns pokes para facilitar a vida a quem esteja em dificuldades.

O *Jorge Simão*, de Almada, mandou estes:

- ACE OF ACES — POKE 45295,0 (mísseis infinitos)
- SHAO LIN'S ROAD — POKE 44838,0 (vidas infinitas)
- Para o *Shao Lin* pôr a seguinte rotina:  
FOR F = 60000 TO 60067: INPUT X: POKE F, X: NEXT F: RANDOMIZE USR 60000
- Pôr os seguintes BYTES nos inputs:

- 33, 110, 234, 17, 0, 64, 1, 100,0, 237, 176, 195, 0, 64, 49, 25, 5, 87, 62, 255, 55, 221, 33, 0, 91, 17, 0, 165, 205, 86, 5, 62, 0, 50, 38, 175, 237, 123, 176, 9, 2, 225, 34, 176, 92, 253, 225, 2, 21, 225, 193, 209, 225, 241, 217, 8, 253, 225, 221, 225, 221, 225, 193, 20, 9, 225, 241, 237, 71, 241, 237, 79, 241, 201

NOTA: Carregar o jogo só a partir do desenho.

O *Vitor Manuel Ferreira Torres*, do Monte de Caparica, quer dicas para *Fist II* e *Ace* (como fazer reabastecimento em voo) e enviou estes pokes:

- PSST — POKE 24934,0: POKE 24983,0 (vidas infinitas)
- MOON ALERT — POKE 42654,255: POKE 39754,0 (vidas infinitas)
- PYRAMID — POKE 44685,0 (energia infinita): POKE 37975,201 (vidas infinitas): POKE 45036,128 (tempo infinito)
- PHANTOMAS II — POKE 26600,0: POKE 31004,1: POKE 29756,0

A nova «dupla» *Paulo Alexandre Marques Sousa* e *Luis Miguel de Brito Esteves*, de Almada, mandou bastante material, e aqui vai:

- CAPTAIN KELLY  
10 MERGE: FOR F = 65368 TO 65394  
20 READ A: POKE F,A: NEXT F  
30 RANDOMIZE USR 65368  
40 DATA 62,255, 221, 33, 0, 64, 17, 100, 190, 55, 205, 86, 5, 62, 0, 50, 75, 1, 69, 50, 28, 171, 50, 103, 187, 195, 0, 153
- TERRA CRESTA — POKE 35277,5 (nave completa)

- FIRELORD — POKE 34509,0
- FROST BYTE  
10 CLEAR 28000: LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 40000: LOAD ""CODE POKE 33052,255: POKE 33804,0: RANDOMIZE USR 32768
- GOONIES  
10 CLEAR 24999: LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 40000: LOAD ""CODE: POKE 33407,0:RANDOMIZE USR 33168
- TARZAN — POKE 49912, (vidas) ou POKE 51185,0 (vidas inf.)
- TOP GUN — POKE 26165, (vidas) ou POKE 26460,0 (vidas inf.)
- FUTURE KNIGHT — POKE 33384,0
- ASTERIX — POKE 36725,0: POKE 36660,42: POKE 36661,0
- MISTERIO DEL NILO (bombas inf.)  
10 RANDOMIZE USR 1366: RANDOMIZE USR 1366  
20 FOR I = 65368 TO 65393  
30 READ A: POKE F, A: NEXT F  
40 RANDOMIZE USR 65368  
50 DATA 49, 255, 255,62, 255, 221, 33, 0,64, 17, 84, 191, 55, 205, 86,5, 62,0, 50, 157, 171, 50, 219, 171, 195, 248, 92

Um grupo de amigos, de Reguengos, que se denomina MICROSONIC, enviou alguns carregadores e pokes de que seleccionamos os seguintes:

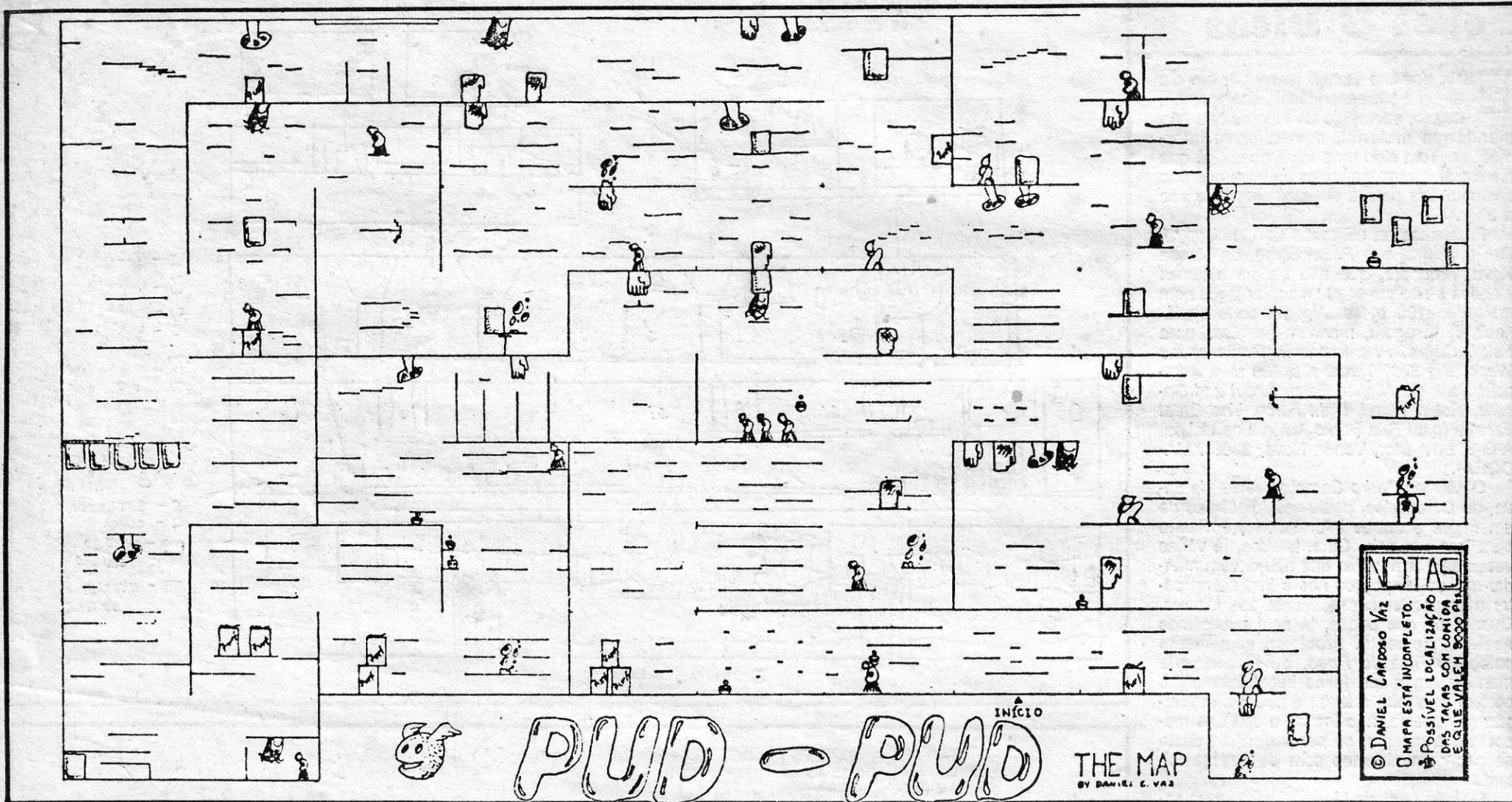
- SIR LANCELOT  
1 REM SIR LANCELOT X = VIDAS  
10 FOR A = 50000 TO 50024  
20 READ N: POKE A,N: NEXT N  
30 DATA 49, 125, 91, 221, 33, 128, 91, 17, 128, 36, 62, 103, 55,

(Continua na pág. seguinte)



# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



## Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

205, 86, 5, 243, 62, X, 50, 38, 92, 195, 8, 92

40 PRINT AT 1,3; "CARREGUE O BLOCO PRINCIPAL SEM HEADER"

50 RANDOMIZE USR 50000

— KILLER TOMATOES — POKE 25323,0

Estes leitores pedem ajudas para *Space Harrier*, *Fairlight* (objectiva), *Turmoil* (como subir escadas para ir buscar óleo ao 2.º nível) e *Sir Fred* (como passar a pedra no segundo ecrã para a esquerda)

O Paulo Jorge Bernabé Agostinho, de Setúbal (Rua Cidade da Beira, 18, 3.º-Esq.), necessita de dicas para *Red Moon* e envia o puke de *Arkanoid*, com algumas explicações:

— ARKANOID — POKE 33702,123

Na versão de jogo que possui existem duas formas de colocar o POKE:

1.º Fazer MERGE "" ao carregador de Basic e introduzir o POKE 33702, 123, antes do último RANDOMIZE USR, fazendo depois de RUN e ENTER; depois introduzir o resto do programa normalmente.

2.º É carregar o jogo depois do *screen*, fazendo: CLEAR 25000: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: POKE 33702,123: RANDOMIZE USR 32768.

### Dicas começam com Buggy

E é tempo de passarmos às dicas, abrindo com as de *Bugsy* (1.ª parte), acompanhadas de mapa, mandadas pelo José Augusto Soares da Silva, de Setúbal:

Entrar no bar (IN) e bater (HIT). Depois olhar (LOOK) e aproximar-se dois bandidos. Falar com Louie (TALK LOUIE). Comprimentá-lo (G) e comprar a máscara (Y;MASK). Acabar a conversa (Z) e sair do bar. Existem três «newsboys». Encontrá-los e falar com eles (TALK NEWSBOY). Um deles encontra-se indo para este. O outro está ao pé da estação dos caminhos-de-ferro e o outro encontra-se indo da estação para sul. Antes de falar com os «newsboy» não esquecer de vestir a máscara (WEAR MASK). Nas opções de falar, carregar em P (PROTECT) e tiram dinheiro ao «newsboy». Depois de feito isto, não esquecer de tirar a máscara (DROP MASK-GET MASK). Assim ficamos com a máscara, mas não a temos vestida. Fazer isto a todos os «newsboys». Depois de feito isto, ir à espingardaria (GUNSMITH), falar com o *gunsmith* (TALK GUNSMITH) e comprar a pistola (Y;PIS-TOL). Sair e ir assaltar os correios (ROB POST OFFICE). Voltar ao bar e contratar Louie e Muscles (TALK LOUIE;H). Com a ajuda deles ir ao «pawnbroker's» e protegê-

-lo (TALK PAWNBROKER;P). Depois, ir para a estação dos caminhos-de-ferro e antes de entrar não esquecer de comprar o bilhete (E;BUY TICKET;W) depois de entrar na estação indo para norte. Na estação não apanhar o comboio para New Jersey. Ir mais uma vez para norte e apanhar o comboio para Chicago. Quando se chegar, examinar os cadáveres e encontra-se mais \$20. Depois do regresso (N) ir para sul, até à loja das roupas. Entrar e comprar um uniforme da polícia (IN;BUY UNIFORM). Ir até ao armazém e depois até ao *gunsmith* outra vez. Comprar a TOMMY GUN, ir depois até ao banco e assaltá-lo.....Load part II.

### Pud Pud

O Daniel Cardoso Vaz, de Lisboa, mandou algumas dicas e um mapa para *Pud Pud*, embora incompleto. Assim, indica alguns dos seres que nos dão energia, bem como aqueles que a fazem perder (a variação de energia é de quatro unidades e todos nos dão pontos, uns mais, outros menos):

— Mais Energia: minhoca, libélula, morcego, tufo de ervas, caranguejo, monstro de mandíbulas, papagaio, e talvez outros nas salas que não explorei.

— Menos Energia: seres que se assemelham a balões (os mais numerosos), bode, tartaruga, bactéria pequena e com cauda. Mas o mais perigoso (pois tira-nos toda a energia, embora nos dê mais pontos do que os outros seres) é uma bactéria muito semelhante à nossa, diferindo apenas na cor, mas (felizmente!!!), só aparece quando estamos muito tempo numa sala.

Para quem ainda não sabe, o objectivo do jogo é um pouco subjectivo (estranho, não é?...). Assim, para quem goste de aventura, poderá explorar as quase 100 salas (assim penso), enfrentando-se para conseguir energia e impedindo que lha tirem. Para quem goste de ganhar pontos, e ficar nos «tops» do «Hall of Fame», deverá não só apanhar os monstros, como também deverá comer os pratos com comida.

Em contrapartida, gostava de saber como passar para o nível 1, em *Bat Man*, depois de se ter apanhado todos os objectos do nível 0, e quantos níveis tem o *COMMANDO*.

### Masters e Batman

Dicas para *Masters of the Universe* (e mapa) e para *Batman* enviou o Miguel Moraes, de Lisboa, pedindo ajuda para *Big Ben*, *Monty is Innocent*, *Jack the Nipper* e *Nosferatu* (2.ª parte), entre outras.

Em *Masters*, quando vamos buscar a chave do castelo, vemos uma casa; para entrar lá, façam o seguinte: entrem no castelo e andem para a esquerda e subam no (parafuso?) elevador e passem pela alavanca; a porta em baixo deixará de brilhar; entrem nela, estão num sítio com uma alavanca idêntica; passem por ela e andem para a esquerda, até chegarem à porta e saiam para o exterior; vão à casa e já podem entrar nela. Para acabar, apanhar os seis objectos e dá-los a *ORKO* e, depois, ir ao objecto que dá poder de derrotar *SKELETOR* e ir ter com este.

Em *Batman*, para passar para o 3.º andar, apanhar as botas e o pára-quedas e entrar no *screen* das crateras e saltar para o chão; cairemos num 2.º *screen* e, depois, num 3.º, quando estivermos a cair, devemos carregar na tecla de «cima», para cairmos na porta do 3.º andar.

### Avenger

O Rodrigo Fonseca Cordeiro, de Tomar, mandou dicas para *Avenger*, em resposta ao Frederico Lopes.

A princípio deve ir apanhar a chave que se encontra em baixo do lado de esquerdo da muralha. Suba tudo e abra a porta em cima; apanhe o tesouro e a chave. Desça e abra a porta em baixo; vai ter a um quadro, onde existe um tesouro; apanhe-o e mate os monstros. Abra a porta e entre num quadro onde há uma aranha; mate-a e vá para o seu lado esquerdo. Entre no primeiro corredor em cima; entre numa porta à direita e mate a aranha (cuidado com o buraco). Abra a porta em cima; vá para a esquerda; ande em frente e suba o corredor até acima; corte para a esquerda; suba o beco, apanhe o tesouro e desça.

Vá tudo para a esquerda e suba o corredor. Entre na primeira porta à esquerda; abra a porta em cima e entre; apanhe a garrafa. Abra a porta em baixo do lado esquerdo: entre no beco devagar, apanhe a chave e volte para trás. Saia pela porta ao lado. Saia da sala onde se situa por uma porta do lado direito; desça o corredor, e ande para o lado direito. Saia pela porta e ande em frente. Abra a porta em cima; entre e suba tudo e ande para o lado esquerdo. Suba de novo e abra a porta em cima;

ande para o lado direito e apanhe uma estrela. Abra a porta em cima, apanhe a jóia e o tesouro. Desça tudo de novo, saindo pelas três portas abertas por si anteriormente.

Saia pela porta em baixo do lado esquerdo. Desça e saia pela porta do lado esquerdo, em baixo; desça o corredor e vá tudo para o lado direito; abra a segunda porta em cima (ao lado de um rio muito grande); entre, ande para o lado direito e apanhe a chave na sala ao lado.

Saia da pequena sala e abra a porta em cima; entre e ande para o lado direito; entre na porta do lado direito em cima; suba tudo e entre na primeira porta do lado esquerdo, entre no corredor e abra a porta de cima; entre e apanhe o «pau».

A partir daqui, ele não sabe mais e gostaria que o ajudassem a acabar o jogo.

Escrevam-lhe, para trocas de informações, para Rua Amorim, 35, 2.º-Esq., 2300 TOMAR.

Hoje ficamos por aqui, na próxima semana haverá mais dicas, e boas. Até lá, bons jogos.

## Top «A Capital»

### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — Saboteur II
- 2.º — Duet
- 3.º — Arkanoid
- 4.º — Express Rider
- 5.º — Sentinel
- 6.º — Enduro Racer
- 7.º — Red Scorpion
- 8.º — BMX Simulator
- 9.º — Scalextric
- 10.º — Vulcan

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX



# Atari

## ANDAR SEM SABER COMO

**TÍTULO:** Cannibals

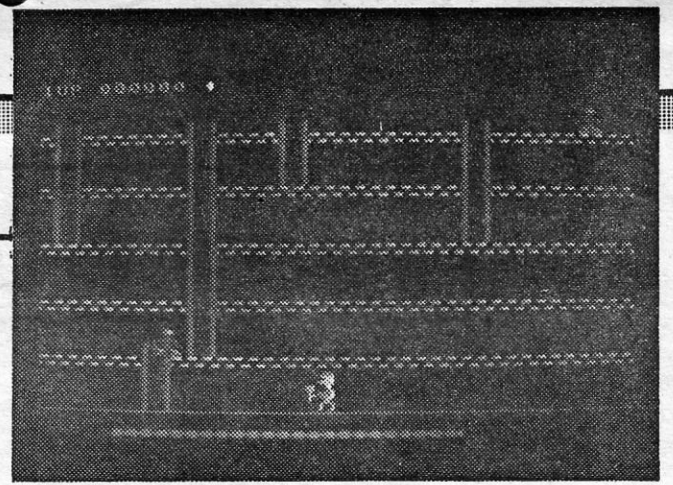
**MÁQUINA:** Atari

O problema com praticamente todos os jogos de Atari, comercializados entre nós, é a ausência total de instruções, o que, em muitos casos, nos leva a tentar imaginar o que se pretende.

Com a maioria, talvez, é fácil, porque os objectivos são por de mais evidentes, mas, em relação a outros, como é o caso deste *Cannibals*, sinceramente confessamos as nossas dúvidas.

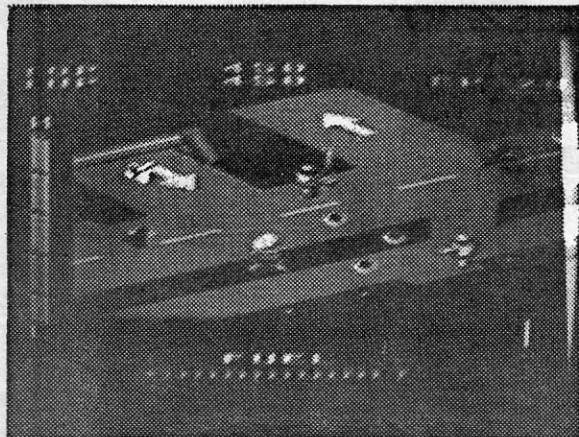
Trata-se de um jogo de escadas e plataformas, em que controlamos um boneco, «armado»

de um martelo, enquanto nas plataformas vagueiam uns *robots*. O boneco, quando se desloca lateralmente pelas plataformas, destrói-as com o martelo, e virão depois os *robots* refazê-las. Se lhe tocam, ele morre. Por outro lado, há um tempo-limite e, se este acaba, lá se vai também o personagem. Tal-



vez qualquer leitor tenha mais sorte ou paciência e acabe por descobrir que o jogo, afinal, é mais interessante do que nos pareceu.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS:** (1-10): 6  
**DIFICULDADE:** Desconhecida  
**CONSELHO:** Evitar



## ZAXXON EM FÓRMULA SUPER

**TÍTULO:** Super Zaxxon

**MÁQUINA:** Atari

Lembram-se de *Zaxxon*, esse clássico de *arcade* que apareceu já em versões para diversos microcomputadores? Pois bem, os apreciadores desse jogo têm também ao dispor uma edição em princípio melhorada, com algumas dificuldades acrescidas, algumas tão pouco aparentes que mal se notam, excepto quando o percurso já conhecido se revela subitamente traiçoeiro.

O esquema geral de jogo é idêntico: trata-se de conduzir uma nave por uma série de níveis, destruindo tudo o que mexe ou está «pregado» ao «solo», evitando, ao mesmo tempo, os diversos obstáculos que se apresentam e os mísseis e outras defesas do inimigo. A tarefa parece ser facilitada pela excelente resposta da nave aos comandos do *joystick* e pela óptima animação do *sprite*, mas nada disto, como se compreende, é de fiar: passar os primeiros níveis é «trigo limpo», mas, depois, as coisas começam a aquecer demasiado para o gosto de quem detesta problemas.

Os gráficos são bastante bons, com definição impecável, mas, quanto a nós, pecam um pouco pelo colorido. Não que os atributos tenham problemas, mas uma máquina como o Atari permitiria maior variedade de cores. De resto, é jogo para divertir e dar umas horas bem passadas a quem gosta do género.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS:** (1-10): 9  
**DIFICULDADE:** (1-10): Inicial 2  
**CONSELHO:** A comprar

## DUELO AÉREO COM ACROBACIA

**TÍTULO:** «Flying Ace»

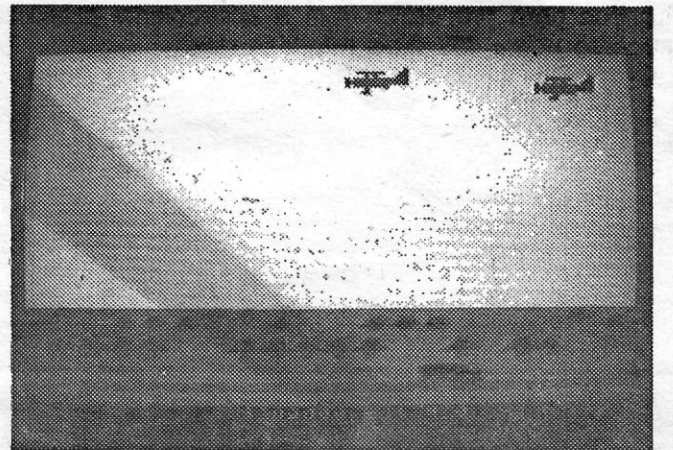
**MÁQUINA:** Atari

Voar num caça e ter o inimigo à cola, disparando contra nós as suas metralhadoras, não deve ser nada agradável, mas, com um *joystick* na mão e os olhos postos no televisor, o máximo que pode acontecer-nos é perder uma «vidas» e voltar ao princípio, até que, na vez seguinte, se aguenta a «gerra» por mais um bocadinho, conseguindo até virar o feitiço contra o feiticeiro e abater quem pretendia deitar-nos abaixo.

Em síntese, é isto que se passa com *Flying Ace*, um jogo de *arcade* um pouco antiquado, muito simples de concepção, mas que diverte ainda, tanto mais que exige uma razoável habilidade. O cenário — presume-se pelo desenho dos aviões — é a I Grande Guerra e, após deslocarmos, aparece logo um aparelho inimigo, pronto a abater-nos. A única maneira de lhe escapar é recorrendo à acrobacia, mas, aí, cuidado, que está

próximo o solo e uma manobra mais descuidada põe termo antecipado ao duelo. A acrobacia não tem apenas como objectivo a fuga, mas sim colocar-nos atrás do avião inimigo e disparar sobre ele — o que não é muito fácil.

O jogo, como dissemos, está antiquado, os gráficos são simples, embora bem definidos, o cenário de fundo torna-se repetitivo, mas dá para entreter e isso é fundamental



em qualquer programa. Claro que há coisas muito melhor elaboradas, quer para Atari, quer para outros *micros*, e *Flying Ace* já não satisfaz os mais exigentes, mas, mesmo assim, ainda merece umas tentativas. Com três níveis de

dificuldade, dá «água pela barba» mesmo no primeiro.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS:** (1-10): 7  
**DIFICULDADE:** (-10): Inicial 4  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## PERÍCIA É O QUE SE EXIGE

**TÍTULOS:** Tron

Survival of the Fittest

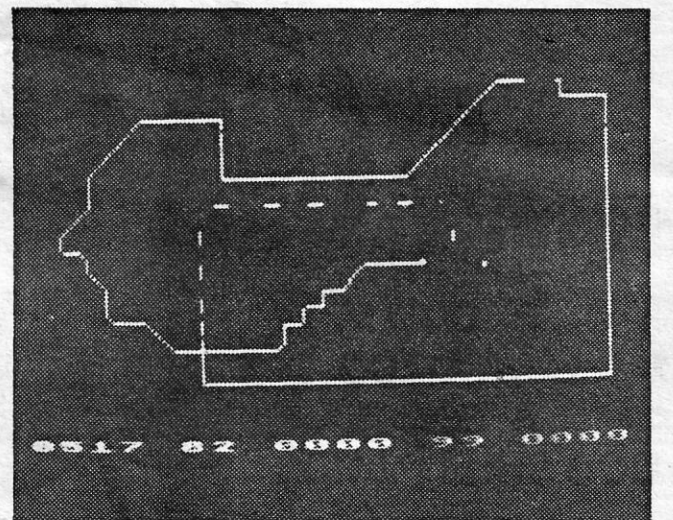
**MÁQUINA:** Atari

*Tron* e *Survival of the Fittest* são dois jogos de tema idêntico, e por isso se juntam sob o mesmo título. Ambos exigem, mais do que perícia, um certo sentido tático, já que se trata, num caso, de «lutar» contra o computador e, noutro, contra um colega de jogo.

Começemos por *Tron* — que, diga-se de passagem, nada tem a ver com o filme do mesmo título —, um programa de concepção muito semelhante a um outro de *Spectrum*, aparecido há cerca de um ano, se não nos falha a memória. Chamava-se este *Short Fuse* e a ideia era «travar» o avanço de uma linha comandada pelo computador, por meio de uma outra que nós fazíamos deslocar. Em *Tron*, aparentemente, defrontamos um ser chamado *Sark* numa corrida, em que nos deslocamos numa pista, ao passo que ele dispõe de duas. Partimos do lado direito do «écran» (o movimento é automático) e *Sark*, do lado esquerdo, cabendo-nos bloquear

o seu caminho, mas sem colidir, quer com as suas pistas, quer com os seus limites da área de jogo. Se vencermos — o que é fácil nos primeiros níveis —, *Sark* aumenta a velocidade em todas as pistas. O jogo é de aparente simplicidade, mas a possibilidade de vencermos sempre é relativamente baixa, já que o menor descuido nos deixa bloqueados ou fora de competição.

*Survival of the Fittest* parte de uma ideia semelhante, mas, aqui, terão de ser dois os jogadores, cada um com o seu *joystick*. Ambos comandam um bloco, que irá traçando linhas no «écran», e o objectivo é também cortar o caminho ao adversário, sendo necessário, obviamente, estabelecer a tática



adequada, tentar prever as suas reacções e neutralizá-las antecipadamente, numa «sobrevivência do mais apto», conforme o título, de dramatismo algo exagerado.

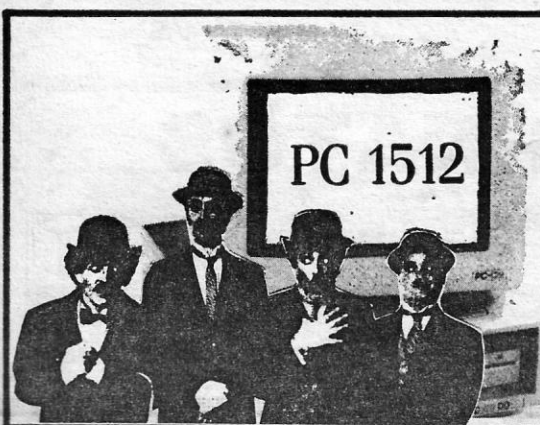
Ambos os jogos têm algum interesse para os apreciadores do género e colocam um bom desafio, que prende a atenção,

embora o primeiro, sobretudo, acabe por cansar ao fim de algum tempo.

(Jogos cedidos por Chai-Chai)

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS:** (1-10): 5  
**DIFICULDADES:** Variável  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXV



# AMSTRAD

**AGORA EM CONDIÇÕES ESPECIAIS!!**

DEPARTAMENTO TÉCNICO PROFISSIONAL

DEMONSTRAÇÕES TODOS OS DIAS  
DAS 10 ÀS 19 HORAS



ROSSIO, 16

1100 LISBOA

☎ 36 27 58

REVENDEDOR OFICIAL cominfor